スーパーファミコン®

SHVC-DK

ドラッケン

# DRAKKHEN™

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

KEMCO

# ごあいさつ

このたびはケムコのスーパーファミコン専用カートリッジ「ドラッケン」をお買上げいただき、ありがとうございます。ゲームの前には、この取扱説明書をよく読んで正しい使用法でご愛用ください。なお、この取扱説明書はたいせつに保管してください。

## 使用上の注意

1)ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
2)テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
3)長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
4)精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
5)端子部に手を触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。
6)シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
7)カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。
8)このカセットはスーパーファミコン専用です。ファミリーコンピュータでは使用できません。
9)スーパーファミコンをプロジェクションテレビ*に接続すると残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。
（*スクリーン投影方式のテレビ）

DRAKKHEN™
ドラッケン

KEMCO
INFOGRAMES
©1991 KEMCO
PUBLISHED UNDER LICENSE
FROM INFOGRAMES.©1989,1990.
INFOGRAMES™ IS A TRADEMARK
OF INFOGRAMES S.A.
ALL RIGHTS RESERVED.

## CONTENTS

# 序章

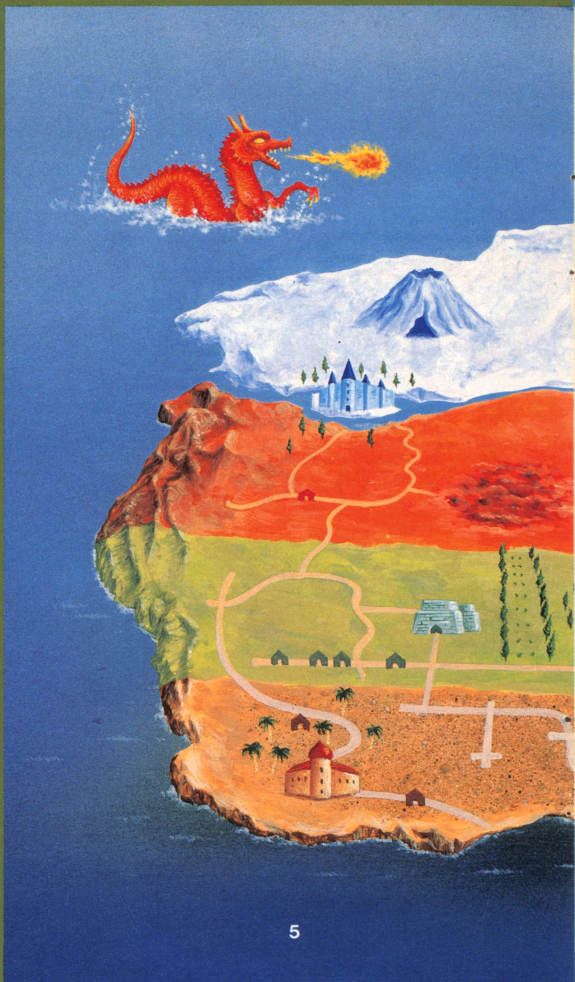
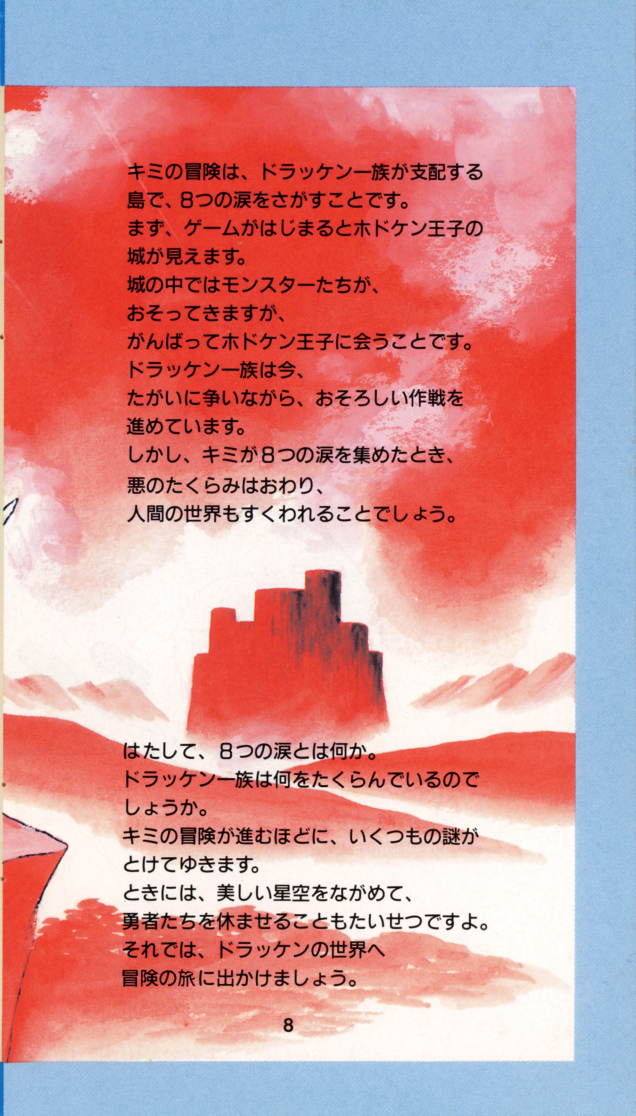
## 冒険のはじまり

**8つの涙、
それが世界の滅亡を救うのだ。**

**ドラッケンの島に、勇者の冒険がはじまる。**

すべてのはじまりのとき、
神はまず、ドラゴンをつくり
つぎに人間をつくられた。
やがて長い時がながれて、
いつしか悪の心がこの世にめばえ、
人間は神の忠告をきかずに
ドラゴンを全滅させてしまった。
神は悲しみ、そして、怒り、
ドラゴン人間であるドラッケンによる、
新世界をつくった。
それがドラッケン島である。

空・水・大地・炎という
４つの地域を、
８ひきのドラッケンが支配し、
さらに人間の世界をも
滅ぼそうとしている。
しかし、神は人間に
最後のチャンスをあたえられた。
ドラッケン島にある８つの涙を
手に入れることができれば
人間の世界を滅ぼさないと
約束されたのだ。

さあ、勇者たちよ。
今や、ドラッケンたちは互いに争い、
人間の世界に強大な軍を
おくろうとしている。
勇気をもってドラッケン島をめぐり、
８つの涙をさがすのだ。

# ようこそ、ドラッケンの世界へ！

草原、砂漠など広大なフィールドは
360°スクロールで、
思いのままに冒険の道は広がります。
太陽がのぼり、星や月が輝く、
リアルタイムの世界へ。

キミの冒険は、ドラッケン一族が支配する
島で、8つの涙をさがすことです。
まず、ゲームがはじまるとホドケン王子の
城が見えます。
城の中ではモンスターたちが、
おそってきますが、
がんばってホドケン王子に会うことです。
ドラッケン一族は今、
たがいに争いながら、おそろしい作戦を
進めています。
しかし、キミが8つの涙を集めたとき、
悪のたくらみはおわり、
人間の世界もすくわれることでしょう。

はたして、8つの涙とは何か。
ドラッケン一族は何をたくらんでいるので
しょうか。
キミの冒険が進むほどに、いくつもの謎が
とけてゆきます。
ときには、美しい星空をながめて、
勇者たちを休ませることもたいせつですよ。
それでは、ドラッケンの世界へ
冒険の旅に出かけましょう。

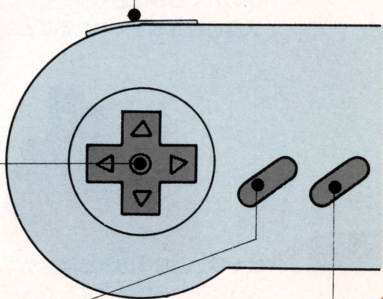
## ■コントローラーの使い方

●＝キャラクターが出ていないとき
●＝キャラクターが出ているとき
●＝アイコン、キャラクターシート使用時

### 十字キー

●３Ｄスクロールで移動します。※１
●アクティブキャラクターを移動します。
●カーソルを移動します。

### Ｌ／Ｒボタン

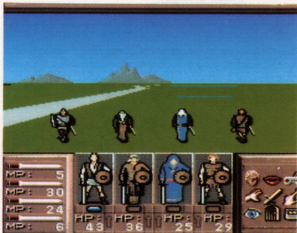
●キャラクターを画面に出し入れします。
●戦闘時に敵から逃げます。

### SELECTボタン

●マップ画面を表示します。

### STARTボタン

●マップ画面を表示します。

（キャラクターが出ていない時）

（キャラクターが出ている時）

アイコン使用時には
キャラクターが画面に出ます。

アイコン・ゾーン

**Yボタン**
●動かしたいキャラクターを選択します。

**Xボタン**
●青ランプ、赤ランプ
を切り換えます。※2

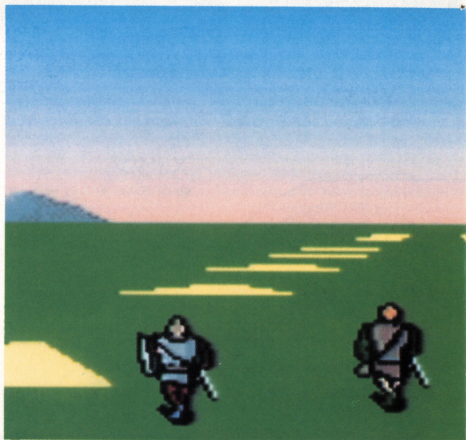
**Aボタン**
●アイコンゾーンの操作に切り換えます。
●コマンドを決定します。

**Bボタン** ●各入力をキャンセルします。

※1　3Dスクロールで移動するときは、L・Rボタンでキャラクターが出ていない状態にします。
※2　ダンジョンの中で移動するとき
1）一人だけを動かす場合、Xボタンで青ランプにして、Yボタンでキャラクターのランプを点灯します。
2）四人を動かす場合、Xボタンで赤ランプにして、Yボタンでリーダーにしたいキャラクターのランプを点灯します。リーダーといっしょに全員が移動します。

## 第１章

# ゲームの始め方

## 超リアルな時空間、
## 3Dファンタジーの世界にようこそ。

壮大なファンタジーワールドに出会う、ドラッケンの冒険が今、はじまります。スーパーファミコンのスイッチを入れたときから、あなたは数十万年の時をこえて、人類を滅亡から救うために旅立つのです。

## ■ゲームのはじめ方

スーパーファミコンに、「ドラッケン」のカートリッジをセットして、スイッチを入れるとタイトル画面になります。ドラゴンの炎によって石の板にあらすじが出たあと、ファイルを選んで、ゲームを始めます。

### ⑴FILE SELECT　ファイルの選び方

いずれかのファイルを選んで、Aボタンをおします。"NEW"の表示がないファイルには前のゲームがセーブされています。

### ⑵初めてゲームをするとき

"NEW"がついたFILEを選ぶと、つぎに画面になります。いずれかに◆を合わせてAボタンで決定します。

FILE1
GAME START
◆キャラクターさくせい

←あらかじめ設定されたパーティではじめます。
←オリジナルのパーティをつくります。

(「キャラクターさくせい」はあとでご説明します⇨15P)

### ⑶前のゲームの続きをするとき

"NEW"の表示がないファイルを選びます。
つぎに、GAME START を選ぶと前のゲームの続きがはじまります。

GAME START ←前のゲームの続きをする

NEW GAME ←新しくゲームをはじめる

### ⑷セーブしているゲームをやりなおすとき

"NEW"の表示がないファイルで、NEW GAME を選び、ゲームを進行させてセーブすると、前にセーブした内容が消えます。
ゲームをはじめから、やりなおしたいときに行ないます。いちど消すと、前のゲームの続きができなくなるので、よく注意してください。

### ⑸ゲームをやめるとき

アイコンのセーブで、ゲームの現在の状態を保存してから、スーパーファミコン本体の電源を切ります。

第2章

# キャラクターの作り方

## 最強のチームで、冒険の旅にでよう。

あなただけのキャラクターを作って、
オリジナルのチームを組んで出発しましょう。
男女の性別や名前、そして職業からパラメータ
ーまで自由に設定することができます。

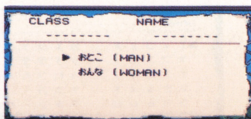
### ■キャラクターの設定

タイトル画面で、「キャラクターさくせい」を選ぶと、あなただけのキャラクターを設定することができます。

ファイター　スカウト　マジシャン　プリースト

アマゾン　スカウト　マジシャン　プリーステス

□1. 性別を決める

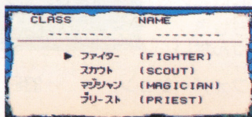
男性
女性
いずれかに▶を合わせてAボタンを押します。

□2. クラス(職業)を決める

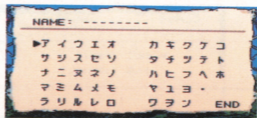
つぎのクラスの中から選び、▶を合わせてAボタンを押します。
クラスによって、キャラクターの特性が決まります。

●ファイター(男)/アマゾン(女)
もっとも攻撃力が高く、体力もある、たくましい戦士です。

●スカウト
すばやい行動がとくいです。魔法を使うこともできます。

●マジシャン
攻撃の魔法をはじめ、あらゆる魔法で、冒険の旅に活躍します。

●プリースト(男)/プリーステス(女)
回復の魔法がとくいですが、体力がよわいので気をつけてください。

□3. 名前をつける

A～Zの英文字、ひらがな、カタカナの8文字を使って、名前をつけてください。文字のきりかえは、Xボタン・Yボタン、Lボタンでします。

▶で文字を選んでAボタンを押し、ENDにすると名前の入力がおわります。
文字のとりけしは、Bボタンです。

□4. パラメーターを決める

キャラクターの特性を決めるのが、6つのパラメーター(要素)です。
ファイターは戦闘力、マジシャンは知力をたいせつにするなど、キャラクターの職業に合わせることがポイントです。
黄色の数字を、それぞれのパラメーターにふりわけて、Aボタンで決定します。
ただし、「うんせい」は最初から設定されています。

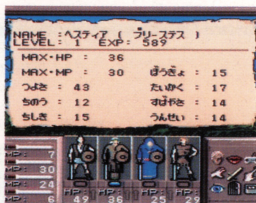
●つよさ
●すばやさ
●ちのう
●たいかく
●ちしき
●うんせい

※インフォメーション ⇨33P

□5. 設定を確認する

この設定でよければYES、やりなおしたいときはNOを選んでください。

Aボタン：YES
Bボタン：NO

NOの場合は3回まで、やりなおすことができます。

□6. 次のキャラクターを作る

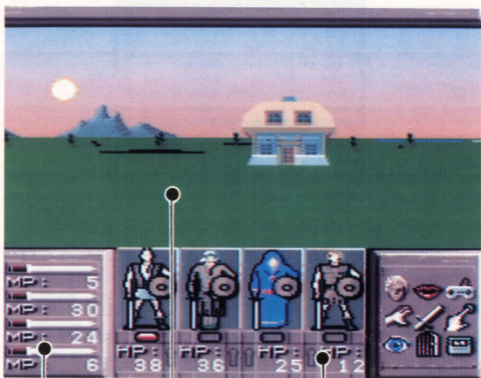
これまでの1～5．をくりかえして、4人の勇者を作ってください。
ただし、どのクラスも一人ずつです。おなじクラスの勇者を何人もつくることができません。

□7. ゲームをはじめる

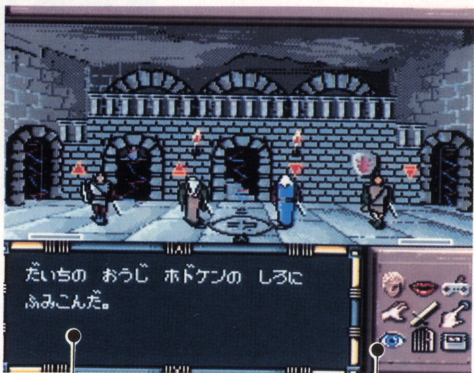
4人のキャラクターをつくったら、さあ、冒険のはじまりです。

Aボタン：ゲームがはじまります
Bボタン：はじめから、やりなおします

第3章

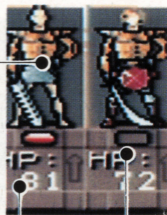
# 画面の説明

MP: 5
MP: 30
MP: 24
MP: 6
HP: 38
HP: 36
HP: 25
HP: 12
武器と魔法ゾーン
アクション・ゾーン
キャラクター・ゾーン

# 神秘に出会い、
# 感動を体験する、冒険の旅。

画面には、いくつかのゾーンがあります。
それぞれゲームの進行状況や、キャラクターの状態を知ることができます。

## ■キャラクター・ゾーン

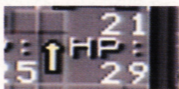
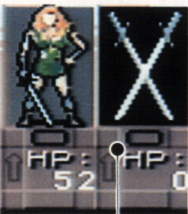
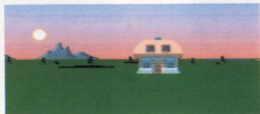
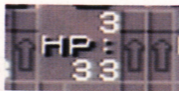
キャラクターに関する情報を、ここで確認してください。

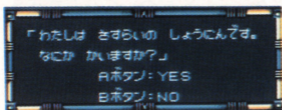
⑴ キャラクターが着ている服、装備している武器などがひとめでわかります。

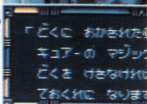
⑵ キャラクターのHP（ヒットポイント）は、数字で表示します。戦闘でダメージをうけるとHPは減りますが、キャラクターが出ているときは時間と共に回復します。ただし、0になると、そのキャラクターは死んでしまいます。

⑶ 赤いライトがついているとき、そのキャラクターは「リーダー」です。
※リーダー　⇨27P

⑷ 青いライトがついているとき、そのキャラクターは、「アクティブキャラクターです。
※アクティブキャラクター　⇨27P

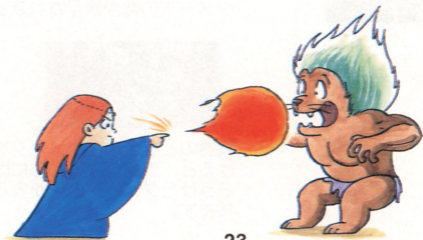
## ■アクション・ゾーン

ゲーム中におきることを、ここで見ることができます。
移動のシーンや、建物の中など、ドラッケンの美しい
3Dグラフィックが、リアルタイムで表示されます。

⑸ 戦闘のときに敵にダメージをあたえると、黄色の矢印が出て、ランプのところに敵にあたえたダメージの数が表示されます。

⑹ 戦闘のとき敵からダメージをうけると、ランプのところに敵からうけたダメージの数が表示されます。

「わたしは さすらいの しょうにんです。
なにか かいますか?」
Aボタン:YES
Bボタン:NO

## ■メッセージ・ゾーン

ゲーム中に出会った人との会話や、
そのときの状態などが表示されます。

## ■武器と魔法ゾーン

キャラクターが攻撃するときに、武器あるいは魔法のどちらを使用しているか表示します。
どちらかを選ぶには、アイコンを使います。

キャラクターのマジックポイントは、時間がたつと回復します。
ただし、0になると、そのキャラクターは魔法が使えなくなります。マジックポイントが低くなると、使えない魔法があります。

## ■アイコン・ゾーン

ゲームを進めるための９つのコマンドを、アイコンで表示しています。

※コマンドの説明　⇒29P

第4章
# 移動する

## 24時間リアルタイム、
## きみの道は、太陽や星が知っている。

**移動には、「キャラクターが出ていないとき」と「キャラクターが出ているとき」の2通りがあります。移動するときはマップで、現在位置をチェックしましょう。**

### ■キャラクターが出ていないとき

キャラクターの目で見える世界が、「アクションゾーン」に表示されます。あなたが進みたい方向へ+字ボタンを押すと、360°にわたって自由に進んでいくことができます。
これは、屋外のフィールドを移動するときだけです。

## ■キャラクターが出ているとき

次の場合は、動かしたいキャラクターを選んで一人または全員で移動することができます。
⑴　L／Rボタンを押してキャラクターを出したとき
⑵　モンスターや人に会ったとき
⑶　建物やダンジョンに近づいたとき
⑷　アイコンモードを使うとき

池や沼には気をつけろ。キャラクターがおぼれてダメージをうけるぞ。

## ■リーダー

キャラクターゾーンで、赤いランプがついているのが「リーダー」です。ダンジョンの中では、リーダーを移動するあとを全員がついてゆきます。
Xボタンで赤ランプにして、Yボタンでリーダーにしたいキャラクターのランプを点灯させます。

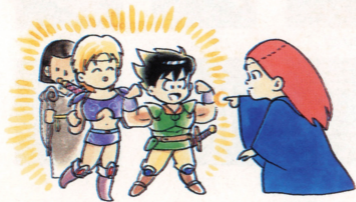
パーティ
## ■アクティブキャラクター

キャラクターゾーンで青ランプがついているのが「アクティブキャラクター」です。ダンジョンの中では、このキャラクターだけを単独で移動させたり、アイコンで命令することができます。
Xボタンで青ランプにして、Yボタンでアクティブにしたいキャラクターのランプを点灯させます。

単独

## ■マップ画面

マップ画面は、パーティがいる場所がひとめで確認できます。
SELECTボタンをおすとマップ画面にかわり、パーティの位置が、赤いマークで表示されます。

画面の右上にあるコンパスで進みたい方向をたしかめて、目的の場所にむかってください。
建物やダンジョンの位置も、マップ画面で確認するといいでしょう。

第5章

## コマンドの使い方

### 勇気と知恵で、「アイコン」を使いこなせ。

『アイコン・ゾーン』にある9つのアイコンは、キャラクターの行動や、ゲームの保存などを行うコマンド命令を絵にしたものです。
キャラクターが出ているとき、Aボタンを押してのカーソルでコマンド命令を選んでください。
アイコンはいつでも使えて、戦闘時も一時停止になります。

「アイコン・ゾーン」

## ■キャラクターシートを見る

武器の装備をはじめ、アイテムや魔法をつかったり、各キャラクターの強さなどの情報を見ることができます。

●キャラクターシート1.（全員）

まず、最初に全員の状態をこのシートで見ます。

ＬＶ　レベル／経験をつむと上がり、HPやMPの最大値が上がります。

戦闘でダメージをうけると、つぎの表示をします。

し　／HPがなくなって死んだとき。

どく／ 毒におかされたとき。HPがへりつづけるのでそのままでは死んでしまいます。

まひ／ 敵の魔法でカラダがしびれて動けないとき。HPがへりつづけます。しばらくすると回復しますが。HPが残り少ないと死ぬことがあります。

HP　ヒットポイントです。敵の攻撃をうけて少なくなり、0になると死んでしまいます。
キャラクターが出ているときは、ゆっくりと回復します。

MP　マジックポイントです。魔法を使うと少なくなります。
キャラクターが出ているときは、ゆっくりと回復します。

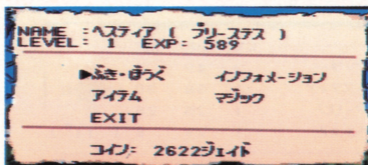
ジェム　宝石をあつめるたびに、青いマークがついてゆきます。

●キャラクターシート2.（個人）

つぎに、見たいキャラクターを選ぶと、つぎのような命令をすることができます。

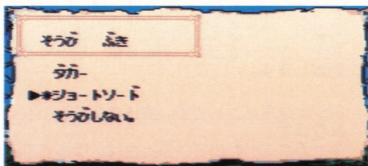
NAME :ヘスティア ( プリーステス )
LEVEL : 1 EXP : 589

▶ぶき・ぼうぐ　インフォメーション
アイテム　マジック
EXIT

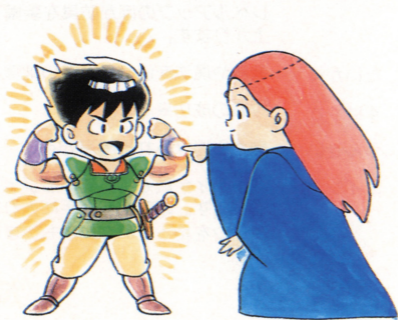
コイン: 2622ジェイド

(1) ぶき・ぼうぐ

そうび………　装備させたい武器や防具を▶で選びます。
装備したものは、キャラクターゾーンの絵の中に表示されます。

わたす………　ほかのキャラクターに渡したいものを▶で選びます。
つぎに渡したいキャラクターを▶で選びます。

すてる………　すてたいものを▶で選びます。
つぎに「すてない　○○○をすてる」と表示されます。
「○○○をすてる」を選ぶと、すてることができます。

(2) アイテム

つかう……… アイテムを使ったり、つえ、ゆびわを身につけます。いちど身につけたアイテムも、他のものにつけかえることができます。

わたす……… ぶき・ぼうぐの場合とおなじです。
すてる……

⑶ インフォメーション

NAME ：ヘスティア（ プリーステス ）
LEVEL： 1 EXP： 589

MAX・HP ： 36
MAX・MP ： 30　ぼうぎょ ： 15
つよさ ： 43　たいかく ： 17
ちのう ： 12　すばやさ ： 14
ちしき ： 15　うんせい ： 14

各キャラクターの能力を表示します。

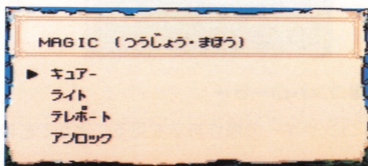
| | |
|---|---|
| ＥＸＰ | 経験値／敵を倒すと、この経験値がふえてレベルが上がります。 |
| つよさ | 敵にあたえるダメージの強さです。レベルアップのほか武器を装備すると上がります。 |
| ちのう | 攻撃系マジックの成功率です。 |
| ちしき | 防御系マジックの成功率です。 |
| ぼうぎょ | 敵の攻撃から身をまもる力です。レベルアップのほか防具を装備すると上がります。 |
| たいかく | 武器や魔法を使ったときの破壊力です。 |
| すばやさ | 攻撃の成功率です。 |
| うんせい | 敵から逃げられる確率です。 |
| コイン | パーティ全員で持っているジェイド通貨です。敵を倒すと手に入りますが、コインを持っていない敵もいます。 |

(4) マジック

使いたい魔法を▶で選びます。

戦闘のときに仲間のダメージを回復したり、ダンジョンの扉をあけるときに使います。
このコマンドでは、敵を攻撃する魔法は使えません。戦闘のときに使う魔法は、アイコンの「戦う」で選んでください。

MAGIC (つうじょう・まほう)

▶ キュアー
ライト
テレポート
アンロック

●1. カギのかかった部屋を魔法であける
アイコンで「キャラクターシートを見る」にしてキャラクターを選びます。
「マジック」に▶を合わせて、「アンロック」を選びます。

●2. 仲間のダメージを魔法で回復する
アイコンで「キャラクターシートを見る」にしてキャラクターを選びます。
「マジック」に▶を合わせて、「ヒール」を選び、つぎに回復させたい仲間を選びます。

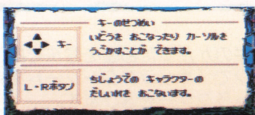
●3. 攻撃の魔法を使う
※　戦う　⇨37P

キャラクターのレベルが上がると、新しい魔法をおぼえていきます。
クラス（職業）によって、おぼえる魔法がちがうので、誰がどの魔法を使うか、しっかりチェックしましょう。

## ■話す

いちど話をした相手から、さらに話を聞きます。

## ■コントローラー

アイコンやキーの操作方法を見ることができます。

## ■取る

壁に立てかけたり、机の上においてある武器やアイテムを取ることができます。

## ■戦う

戦闘方法を選びます。

※戦い方

⇨37P

■押す

エレメントシンボルにふれたり、しかけスイッチなどを動かします。

■見る

いろいろなモノを調べたり、絵や書物を読みます。

■出る

どの部屋にいても、外に出ることができます。

■セーブ

ゲームの現在の状態を、保存することができます。戦闘シーンとダンジョンの中以外なら、いつでもセーブできます。

第6章

# 戦い方

## 迫力いっぱい、
## 3D画面に敵があばれるッ。

**いきなり敵があらわれても、**
**戦闘はオートバトルですから、**
**キャラクターはすばやく戦いをはじめます。**
**ここではドラッケンのより効果的な戦闘方法について、わかりやすくドキュメント風にご説明します。**

### 勇者たちよ、まず戦いの用意である！

ドラッケンの島は、いつ、どこで、敵に出会うかもしれない。勇者たるもの、しっかり武器や防具の装備をしておくことだ。
武器がとくいなキャラクター、魔法がとくいなキャラクターなど、戦い方をしっかり決めておくこともたいせつである。それでは、戦闘についてのチェックポイントをいっておこう。

- 武器や防具を装備しているか
- 武器を使うか、魔法を使うか
- 戦闘中は、どうやって戦うか

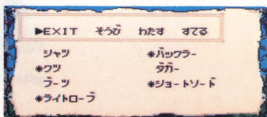
さあ、それでは説明である。おぉ、突然「スコーピオン」があらわれたぞ！
勇者と共に戦いながら、キミに戦い方をさずけよう。

マジックのせんたく
▶ファンキー (パワー)
モンキー (ぶきをかまえる。)
ヤンキー (ファイアーボール)
タンキー (ぶきをかまえる。)
N
W
E
S
(199°)
EXIT

MP: 17
MP: 13
MP: 60
MP: 48
HP: 77
HP: 62
HP: 52
HP: 52

■戦い方1．………武器や防具を装備しているか

## ダガーをふるえ、バックラーをかまえるんだッ！

キャラクターゾーンを見たまえ。勇者たちは、しっかり装備をしているか！
アイコンで「キャラクターを見る」を選ぶんだ。そして「ぶき・ぼうぐ」のところで、じっくり装備を確認しよう。戦闘中でも一時停止になるから、安心したまえ。
よしッ、みごとに敵をたおしたぞ。

■戦い方2．………武器を使うか、魔法を使うか

## とくいの戦法で、強いモンスターを倒すのだ！

マジシャンやプリーストはレベルが上がるたびに、魔法も強力になるのだ。そこで戦闘のときは、とくいの魔法を使えば、戦いはぐっと有利になるのだ。ここでは、アイコンモードの「戦う」を使うのだ。画面は一時停止になるからじっくり考えて選ぼう。

●「戦う」のアイコンの使い方

⑴ のカーソルを「戦う」に合わせます。
⑵ キャラクターを選びます。
⑶ つぎのいずれかを選びます。
　▶つかわない（ぶきをかまえる）
　▶MAGIC（こうげき・まほう）
　▶MAGIC（ぼうぎょ・まほう）
　▶ぼうぎょ
⑷ MAGICを選んだ場合は、魔法の種類を選びます。

このように操作方法はかんたんだが、戦い方にはつぎのようなタイプがあるぞ。ぜひ、参考にしてほしい。

●攻撃メインの戦い方

とにかく全員でガンガン戦ってしまうやり方だ。弱い敵ならいっきに倒してしまうが、勝負が長くなると、ダメージをうける戦法なのだ。

●防御メインの戦い方

弱った仲間を守りながら戦う、かたい戦法だ。装備が少ないときにも、おすすめしよう。

●攻撃＋防御をミックスした戦い方

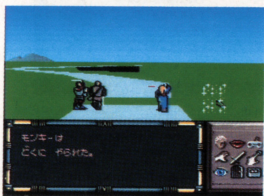
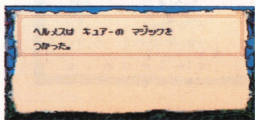
強力な敵にたちむかう、パワフルな戦法だ。キャラクターのとくい技をいかして、巨大モンスターをやっつけよう。

■戦い方 3.………戦闘中は、どうやって戦うか

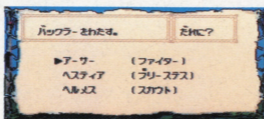
## 勇者はキミだッ、仲間と一緒にファイトせよ！

すばやい判断と、アイコンの操作で、つねに勇者たちを最高のコンディションにすること。これが勝つためのポイントなのだ。それでは、フィールドを進みながら、実戦してみよう。

### ●1. フィールドの戦い

さっそくスコーピオンの登場だ！ほら、スカウトが「どく」におかされてしまった。

いそいでプリーストのマジックの「キュアー」でなおそう。

※　マジック　⇨34P

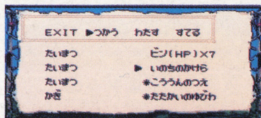
●2. フィールドの戦い

ぶきみな声でウォーリアが出たぞ。まずい！、まだ弱いプリーストのバックラーが使えなくなった。
あわてないで、アイコンで「ぶき・ぼうぐ」にする。

ほかのキャラクターのバックラーを「わたす」にして、プリーストに。そして「そうび」だ。

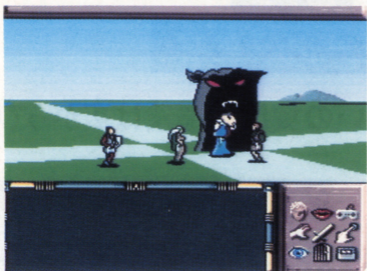
※　ぶき・ぼうぐ　⇨31P

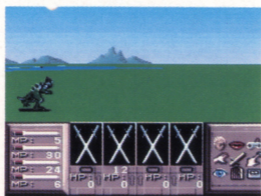
## ●3．ダンジョンの戦い

暗い地下室を「たいまつ」でてらすと、ドワーフがいたぞ。ちょっと待った！戦闘の前に「マジック」で、傷ついたプリーストを「ヒール」で回復しておこう。

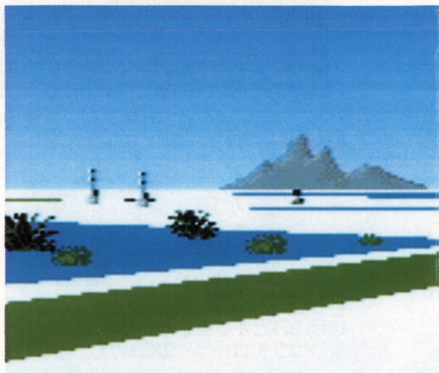
うわぉ！ファイターが死んでしまった。

こんなときは奇跡のアイテム「いのちのかけら」を使おう。
「リサレクション」の魔法をおぼえるまでは、このアイテムは手ばなせない。商人に会ったら、ぜひ買うべし！

※　さすらいの商人　⇨48P

## ● 4. 逃げることも戦い

どうやっても勝てない！そんなときは逃げるのも戦法のうちだ。

L・Rボタンを連打すれば、ダメージをうけずに逃げることができるかもしれない。
※　コントローラーの使い方　⇒ 9 P

パーティが全滅してしまった！こんなことにならないよう確実にレベルアップをしておこう。

# フィールドの説明

## 出会いの数ほど、冒険は広がってゆく。

3D画面に展開するフィールドには、草原、砂漠、氷原、 そして川や湖が登場します。また、ドラッケンたちの城では敵のモンスターや、恐ろしいものが、あなたを待ちうけています。

■教会

戦闘で死んでしまったキャラクターを復活してくれる、ありがたい教会です。たいせつな情報も話してくれます。

■酒場

いろんな人が集まる酒場では、たいせつな情報を聞き出すことができます。

■ワープゾーン

ここに入ると、飛ぶような早さで別のワープゾーンに行けます。おたがいに移動できるワープゾーンは決まっていますから、その場所をおぼえておきましょう。

■センター・オブ・アイランド

ドラッケンの島の中央にある、聖なる地です。宝石のように輝く、この場所へ。勇者たちは、いつか入ることができるでしょうか。

■十字架の墓標

かつて戦いに倒れた者たちの墓です。うかつに近づかないようにと、旅の老人はいうのですが………。

■さすらいの商人

敵を倒して手に入れたコインで、より強力な武器やアイテムを買いましょう。さすらいの商人は、旅の途中で会えます。

●ぶきをかう　アイテムをかう
●ぶきをうる　アイテムをうる
●ぶきをみる　アイテムをみる

いずれかを▶で選んで、武器を買ってキャラクターに持たせたり、いらないものを売ることもできます。

■そのほか

宿屋、ジプシーのテント、氷の家など、さまざまな出合いがあなたを待っているでしょう。

## 第8章
# 冒険のアドバイス

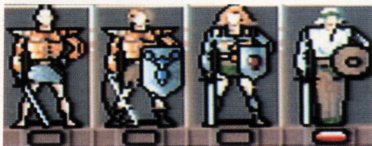
## 勇者におくる言葉

**初めての冒険で、あなたは道に迷ったり、逃げだしたくなることもあるでしょう。
しかし勇気と知恵をふりしぼって、この世界を滅亡から救ってくださることを祈っています。**

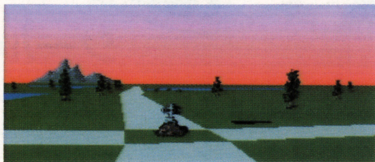
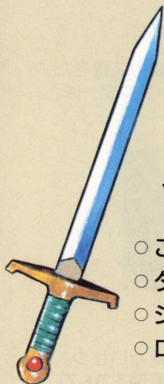
□あの城が、冒険の第一歩だ！
ゲームがはじまると、草原のむこうに何か見えます。あれこそドラッケン一族のホドケン王子の城です。
まず、彼にあうことが冒険の第一歩なのです。しかし、パーティはまだレベルが低いので、気をつけてください。

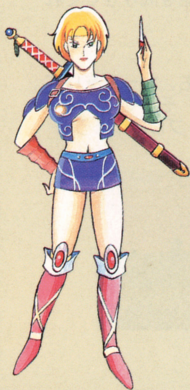
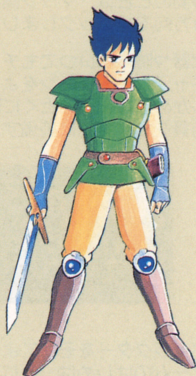
□勇者たちよ、道をすすめ！
冒険の基本は道にそって進むことです。島の地形をおぼえたり、情報をあつめたり、冒険に役立つことがあります。

□マップ画面をチェック/
移動のときは、マップ画面でパーティがいる場所や、進行方向をチェックしましょう。

□武器や防具はいつでもチェック/
キャラクターゾーンをよく見て、武器や防具の装備をたしかめましょう。とくに防御力のよわいキャラクターは、防具をわすれずに装備することです。

□キャラクターをそだてよう/
ゲームのはじめは、とにかくレベルアップがたいせつ。遠くに行くことよりも、近くの敵を倒して経験をつんで、新しい武器や防具を手に入れましょう。

□謎の老人が、キミを待っている/
彼はあなたの旅に役立つ、いろいろな話を聞かせてくれることでしょう。

□こまめにセーブしよう/
いきなりパーティが全滅/そんなときも、セーブをしておくと安心です。ダンジョンに入る前、そしてフィールドを移動しているときも、こまめにセーブしましょう。

# 武器・防具(I)

## ソード

- ○こん棒
- ○ダガー
- ○ショートソード
- ○ロングソード

## シールド

- ○ライトシールド
- ○ヘビーシールド
- ○パワーシールド

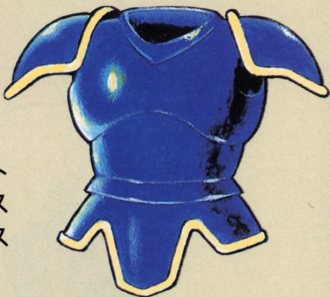
## バックラ

- ○バックラ
- ○ライトバックラー
- ○ミッドバックラー

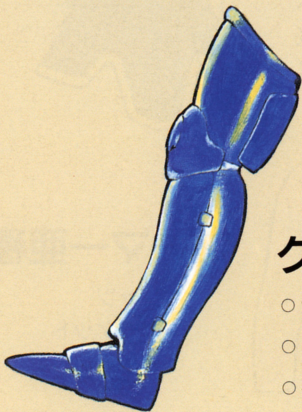
## アーマー

- ○レザー
- ○レザープレート
- ○ライトクィラス
- ○ミドルクイラス

## アーマー亜種

- ○シャツ
- ○ジャケット
- ○メイルコート

# 武器・防具(II)

## ローブ

○ライトローブ
○ミドルローブ
○ヘビーローブ

## グリーブ

○ライトグリーブ
○ミドルグリーブ
○ヘビーグリーブ

## クツ

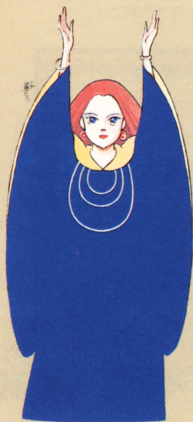
○クツ

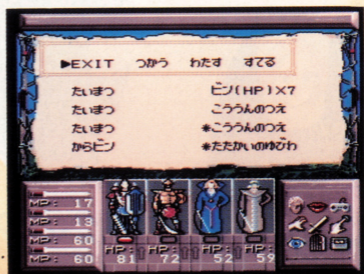
○ブーツ

## ヘルメット

○ライトヘルム

○ヘビーヘルム

○パワーヘルム

# アイテムの書

- ●たいまつ　暗い部屋で使うと、明るくなります。
- ●カギ　カギのかかった扉をあけます。
- ●ビン(HP)×7　HPを回復する薬が7回分入っています。
- ●ビン(MP)×7　MPを回復する薬が7回分入っています。
- ●からビン　薬を使ったあとのビンです。
- ●いのちのかけら　魔力を秘めた復活の石です。

●つえ

| | |
|---|---|
| まぼろしのつえ | 透明になって敵から姿をかくします。 |
| だいちのつえ | 武器によるダメージを半減します。 |
| てんくうのつえ | 魔法によるダメージを半減します。 |
| いのちのつえ | HPの回復が早くなります。 |
| まりょくのつえ | MPの回復が早くなります。 |
| とうぞくのつえ | カギがかかった扉を通過できます。 |
| こううんのつえ | ワナから身を守ります。 |

●ゆびわ

| | |
|---|---|
| たたかいのゆびわ | 強さをアップします。 |
| かぜのゆびわ | すばやさをアップします。 |
| ひらめきのゆびわ | ちのうをアップします。 |
| けんじゃのゆびわ | ちしきをアップします。 |
| ちからのゆびわ | たいかくをアップします。 |
| ほしのゆびわ | うんせいをアップします。 |
| まもりのゆびわ | ぼうぎょをアップします。 |

# 魔法の書

| 魔　法 | 種類 | 相手 | 効　果 |
|---|---|---|---|
| ヒール | 回復 | 味方1人 | ヒットポイントを少し回復します。 |
| ファイアーボール | 攻撃 | 敵 | 火の玉を投げつけます。 |
| シースルー | 防御 | 自分 | 姿を消します。 |
| キュアー | 回復 | 味方全員 | 毒の治療をします。 |
| ライト | そのほか | ダンジョン | 明るくします。 |
| パワー | 攻撃 | 自分 | 強さをアップします。 |
| ディフェンス | 防御 | 自分 | 防御力をアップします。 |
| ヒールメジャー | 回復 | 味方1人 | ヒットポイントを大きく回復します。 |
| アンロック | そのほか | 場所 | 扉のカギをときます。 |

| 魔　法 | 種類 | 相手 | 効　　果 |
| --- | --- | --- | --- |
| アンデッド | 攻撃 | 敵 | 悪霊系モンスターを倒します。 |
| パラライズ | 攻撃 | 敵 | 敵をマヒさせます。 |
| ディスペル | 攻撃 | 敵 | カミナリのような強力なエネルギーをぶつけます。 |
| コンフューズ | 攻撃 | 敵 | 敵を混乱させます。 |
| スピード | 攻撃 | 自分 | 移動スピードを速くします。 |
| アンチマジック | 防御 | 敵 | 敵の魔法を封じこめます。 |
| リサレクション | 回復 | 味方1人 | 死んだ仲間を復活します。 |
| テレポート | そのほか | 全員 | ダンジョンの入口に全員を集合させます。 |
| ドラゴンパワー | 攻撃 | 自分 | 一時的にレベルアップします。 |

KEMCO
コトブキシステム株式会社

本　社　東京都千代田区大手町2丁目6番2号　日本ビル637号区　〒100
呉事務所　広島県呉市中通2丁目1番26号　〒737　TEL (0823) 21-3300

テレホンサービス

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 北海道 | 011-221-2698 | 中　部 | 052-581-2340 | 四　国 | 0899-45-0346 |
| 東　北 | 022-221-8195 | 近　畿 | 06 -229-3258 | 九　州 | 092-471-0700 |
| 関　東 | 03-3242-3401 | 中　国 | 0823-24-9999 | | |